

	OBJETIVOS	COMPETENCIA	DESCRIPTOR	NOTA	OBSERVACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN	<p>1. Dar una mirada panorámica a los cambios de interacción de la información.</p> <p>2. Acercar al estudiante a las prácticas y artefactos digitales propios de la informática actual, así como que se entienda los orígenes y posibilidades configuradas desde la intersección de lo informático y lo educativo.</p> <p>3. Gestionar de modos diferentes la información como sustrato de las mediaciones educativas y de la práctica cotidiana frente a los artefactos informáticos.</p>	1. Ubicar los principales hitos que configuraron las posibilidades de la intersección informática y educación, en particular desde las posibilidades de la computación interpersonal	1. construye un microwiki con información enlazada que estuviera dentro y fuera de el (por ejemplo Internet Archive).	47	Cree el micro wiki con información enlazada de la web, y de archive.org.
		2. Usar artefactos digitales para la construcción de memoria hipertextual individual y colectiva..	2. Emplea el microwiki no solo para dar cuenta de los contenidos y ejercicios de la clase, sino contenidos de interés personal.	45	El microwiki lo utilizo y seguiré utilizando no solo para la maestría sino que también lo estoy y voy a seguir utilizando como medio didáctico para mis clases. Además de forma personal contiene varios vínculos con paginas de interés en varias y diferentes áreas.
		3. Gestionar información y estrategias para la construcción de conocimiento significativo.	3. Construye su conocimiento a través de otros medios complementarios fortalecimiento las temáticas vistas en clase.	47	Consulte variada información en la web como complemento a las temáticas de clase
		4. Analizar de manera crítica la calidad de la información encontrada en Internet, en particular en lo referente a las tendencias sobre derecho de autor, publicación en Internet y privacidad y portabilidad de los datos.	4. Respeta y explica el material usado con los derechos de autor	46	
MEDIOS PARA LA WEB	<p>Representar conocimiento haciendo uso de la Web a través de interfaces didácticas en las cuales se destaca la interactividad.</p>	1. Crear artefactos digitales que integren audio, imagen, video, animación, entre otros y publicarlos en la Web.	1. Publica un proyecto de Scratch en la página de la comunidad Scratch.	48	Publicue tres versiones del proyecto de scratch, y mi intención es seguir trabajando con schratch y aprender mas a través de la comunidad de aprendizaje, ya estuve buscando y encontré algunos artículos sobre trabajo en scratch y sobre como hacer programación en este lenguaje, pues en mi trabajo de investigación voy a implementar esta herramienta para trabajar la ABP y fortalecer el trabajo colaborativo en el colegio donde laboro.
		2. Desarrollar el pensamiento crítico analítico para seleccionar materiales acordes con una necesidad específica y conocer las implicaciones que, desde el derecho de autor y los modelos de licenciamiento alternativos, tiene el publicar material en la Web y usar el material allí.	2. De manera analítica escoge el material a usar en los escenarios, conociendo las implicaciones de derechos de autor y los modelos de licenciamiento al publicar el material	45	
		3. Expresar algorítmicamente las interacciones en los artefactos digitales para poder crearlos.	3. Expresa en el proyecto a través de scripts el comportamiento de los objetos de forma tal que se logra expresar una idea.	48	En este momento entiendo el trabajo en scratch y planeo seguir haciendo versiones de mi proyecto hasta lograr una versión completa y que cumpla con los objetivos que me he planteado.